

MITTELALTERFESTE ZWISCHEN RE-ENACTMENT, FANTASY-ROLLENSPIEL UND KOMMERZ



Prof. Dr. Christian Rohr
Historisches Institut
Universität Bern

Inhalte

- Vom dunklen zum populären Mittelalter
- Alles Mittelalter? – Klischeebildungen und Vermengungen
- Alles nur ein Spiel? – Das Mittelalterbild in der heutigen Populärkultur
 - Belletristik
 - Mittelalterfilme
 - Brettspiele
 - Computerspiele
- Alles möglich in der Parallelwelt? „Mittelalter“feste zwischen Re-enactment und Live Action Role Playing (LARP)
 - Typen von „Mittelalter“festen
 - Beispiel: Landshuter Fürstenhochzeit
 - Beispiel: DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel
- Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? – Ein Resümee

Vom dunklen zum populären Mittelalter (1)

- Begriff „Mittelalter“ a priori negativ besetzt
 - Zeit zwischen der „leuchtenden Antike“ und der als neu verstandenen Epoche der Renaissance
- „Dunkles“ Mittelalter
 - Zunächst eine rein sprachbezogene Wertung: Latein des Mittelalters als *obscurus* (unverständlich, dunkel) beurteilt
 - Wertung wird in der Folge immer mehr auch auf die Kultur, die Sitten und das Weltbild übertragen
- Neues Interesse am Mittelalter seit dem 18. Jahrhundert
 - Britische Oberschicht entdeckt auf der Grand Tour die gotischen Bauten neu – Neugotische Ruinenarchitektur in den Gartenanlagen
 - Rückbesinnung auf das Mittelalter und das Heilige Römische Reich im Zeitalter der Romantik
 - „Mittelalterliche“ Architektur wird wieder modern
 - Wichtige Rolle mittelalterlicher Heldenepik im Nationalismus

Vom dunklen zum populären Mittelalter (2)

Haut Koenigsbourg, Elsass
(wiederaufgebaut 1901-1908)



Painshill Park bei Cobham, Surrey:
Künstliche Klosterruine (um 1770)

Vom dunklen zum populären Mittelalter (3)

- Geschichtswissenschaft
 - Betonung der Mediävistik seit dem 19. Jahrhundert v.a. im Zusammenhang mit den Historischen Hilfswissenschaften
 - Neue Impulse durch die Schule der „Annales“ und neue Themen (Hexenforschung, etc.) in den 1970er-/1980er-Jahren
- „Neuentdeckung“ des Mittelalters in der Belletristik und im Film
 - Umberto Eco: Der Name der Rose (1980)
 - Neuer Popularitätsschub für Mittelalter-lastige Fantasy-Literatur (John R. R. Tolkien: Der Herr der Ringe, 1937 bis 1954/55)
 - Mittelalter-Romane werden zu Kassenschlagern (Ken Follett, Noah Gordon und andere)
- Boom an Mittelalterfesten setzt vornehmlich in den 1990er-Jahren ein
 - Pluralismus an Zugängen

Alles Mittelalter?

Klischeebildungen und Vermengungen

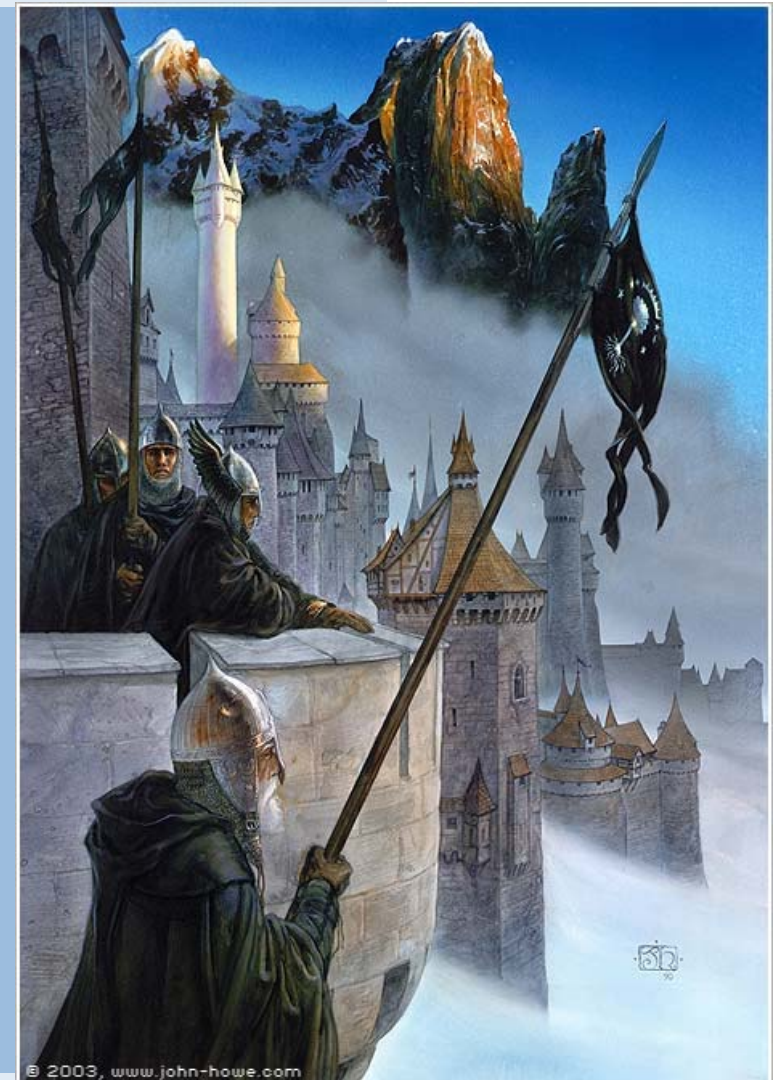
- „Mittelalter“ als Sammelbecken stereotyper Klischees
 - Hexenverfolgungen
 - Dunkelheit
 - Schmutz
 - Heldenhaftigkeit und Grausamkeit
- Kulturelle Leistungen des Mittelalters werden deutlich seltener in der Populärkultur thematisiert
- Fantasy-Bereich
 - Stark von Mittelalter-Stereotypen geprägt: Grenzen sind fließend
 - John Howe, Illustrator der heute populärsten Auflage von „Der Herr der Ringe“, war v.a. von Haut Koenigsbourg inspiriert
 - Auch der Film bedient sich v.a. architektonischer Details aus dem Mittelalter

Alles Mittelalter?

Klischeebildungen und Vermengungen



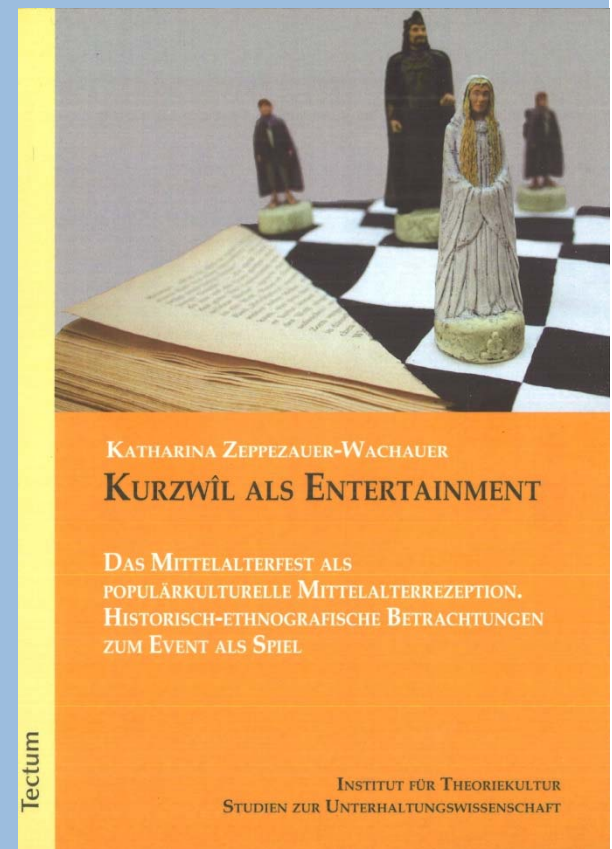
Illustrationen von John Howe zu „Lord of the Rings“ (1990-2003)



Alles nur ein Spiel?

Das Mittelalterbild in der heutigen Populärkultur (1)

- Analyse des popularisierten Mittelalters aus dem Blickwinkel der Spieltheorie
- Jan Huizinga: Homo ludens (1938)
 - Spiel als Grundelement menschlicher Kultur
 - Reflexive Spieltätigkeit
- Roger Caillois: Les jeux et les hommes (1958)
 - Unterschiedliche Spielformen
 - *agôn* (Kampf- und Wettbewerbsspiele)
 - *alea* (Glücksspiele)
 - *mimicry* (Rollen- und Verkleidungsspiele)
 - *ilinx* (Rauschspiele)
- Katharina Zeppezauer-Wachauer (2011/2012) wendet dieses Konzept erstmals für die Analyse von Mittelalterfesten an



Alles nur ein Spiel?

Das Mittelalterbild in der heutigen Populärkultur (2)

- Konzept der vier Spielformen lässt sich aber auch auf andere Formen der populären Mittelalterrezeption anwenden
 - Brett- und Computerspiele (*agôn*, *mimicry*, *ilinx*)
 - Hineinleben bei der Konsumation eines Buches oder eines Films
- Spiele und Parallelwelten
 - Ist der spielerische Zugang zum Mittelalter nur eine Form des Eskapismus?
 - Gründe für die Auseinandersetzung mit dem Mittelalter und mit Fantasy in populärkulturellen Formen:
 - Ausstieg aus einer stressreich empfundenen Alltagswelt
 - Gemeinschaftsgefühl in einer immer stärker individualisierten Gesellschaft
 - Klar geregelte Hierarchien und (Geschlechter-)Rollenbilder
 - Freude an Wettkampf und (Rollen-)Spiel im Allgemeinen
 - Zeitliche Distanz zum Mittelalter schafft auch die nötige Abgrenzung zur Jetztzeit

Mittelalter-Belletristik und Fantasy

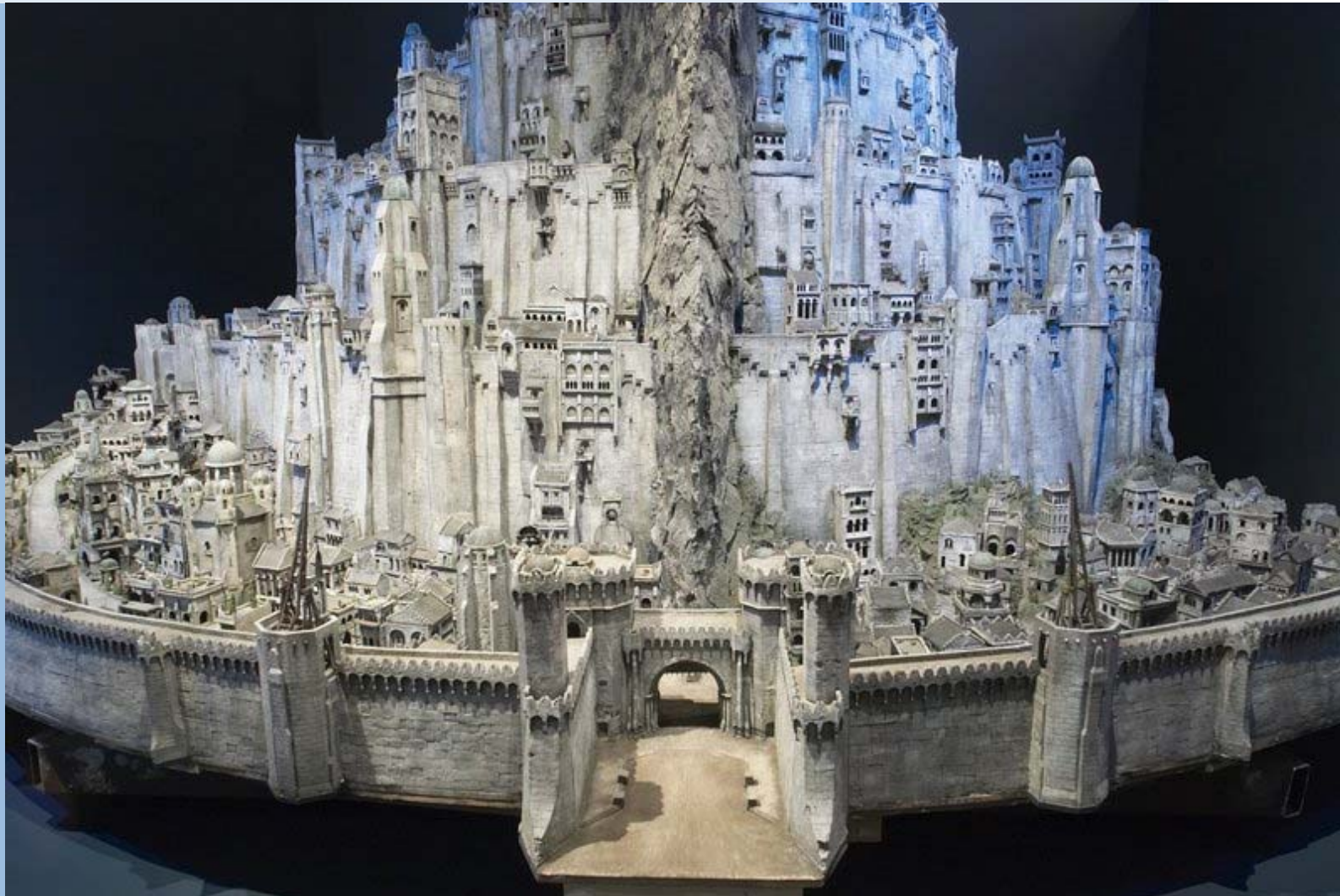
- Boomendes Subgenre mit zum Teil extrem hohen Verkaufszahlen
 - John R. R. Tolkien: Der Herr der Ringe (ca. 150 Mio. Bücher)
 - John R. R. Tolkien: Der Hobbit (ca. 100 Mio. Bücher)
 - C. S. Lewis: Der König von Narnia (ca. 85 Mio. Bücher)
 - Umberto Eco: Der Name der Rose (ca. 50 Mio. Bücher)
 - Ken Follett: Die Säulen der Erde (ca. 15 Mio. Bücher)
 - Noah Gordon: Der Medicus (allein 6 Mio. Bücher in Deutschland)
 - Rebecca Gable: Das Lächeln der Fortuna
- Mittelalter-Hype scheint aber zugunsten eines des schon länger andauernden Fantasy-Hype immer mehr zu schwinden
- Verkaufsfördernde Motive
 - Anderswelt und Identifikationsmöglichkeiten
 - Grausamkeiten, selbst wenn diese nicht historisch belegbar sind (z.B. Ken Folletts „Die Tore der Welt“ zur Häutung eines Diebs)

Mittelalter- und Fantasy-Filme

- Erfolg von zahlreichen Mittelalter- und Fantasy-Filmen in Zusammenhang mit dem Buch zu sehen
 - Der Name der Rose
 - Der Herr der Ringe
- Identifikation mit einzelnen Personen als besonders wichtiges Motiv
 - Einige Filme (und deren Buchvorlagen) besonders bei Frauen beliebt: Die Päpstin, Die Wanderhure, etc.
- Fantasy-Filme bedienen sich massiv pseudo-mittelalterlicher Details
 - Gebäude in „Der Herr der Ringe“ und anderen Fantasy-Filmen
 - Rüstungen und Waffen
 - Hierarchische Gesellschaftsstrukturen und meist sehr klar getrennte Geschlechterrollen

Mittelalter- und Fantasy-Filme

Der Herr der Ringe (Film): Modell von Minas Tirith



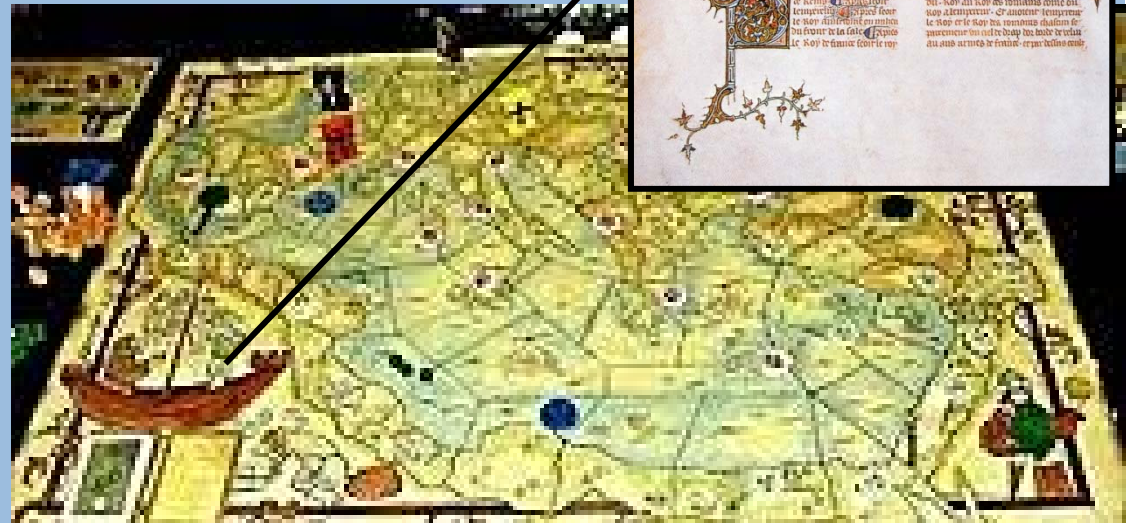
Brett- und Computerspiele mit Mittelalterbezug

- Typisierung von Brettspielen (nach Karrer 2011)
 - Offensichtliche Mittelalterbrettspiele, z.B. Im Zeichen des Kreuzes
 - Angedeutete Mittelalterbrettspiele, z.B. Carcassonne
 - Versteckte Mittelalterbrettspiele, z.B. Die Siedler von Catan
- Bei Brettspielen steht häufig der Strategiecharakter im Vordergrund (Form des Rollenspiels)
- Computerspiele
 - Mittlerweile kaum mehr zu überblickender Markt
 - Mittelalterliche und nicht-mittelalterliche Motive und Zeitebenen vermischen sich oft
 - Wechsel zwischen Zeitebenen möglich (z.B. Anno 1404, Anno 1503, Anno 1602, Anno 1701, Anno 2070, Anno 2205)
 - Rollenspielcharakter durch die Interaktivität noch stärker ausgeprägt als beim Brettspiel

Brettspiele mit Mittelalterbezug Im Zeichen des Kreuzes

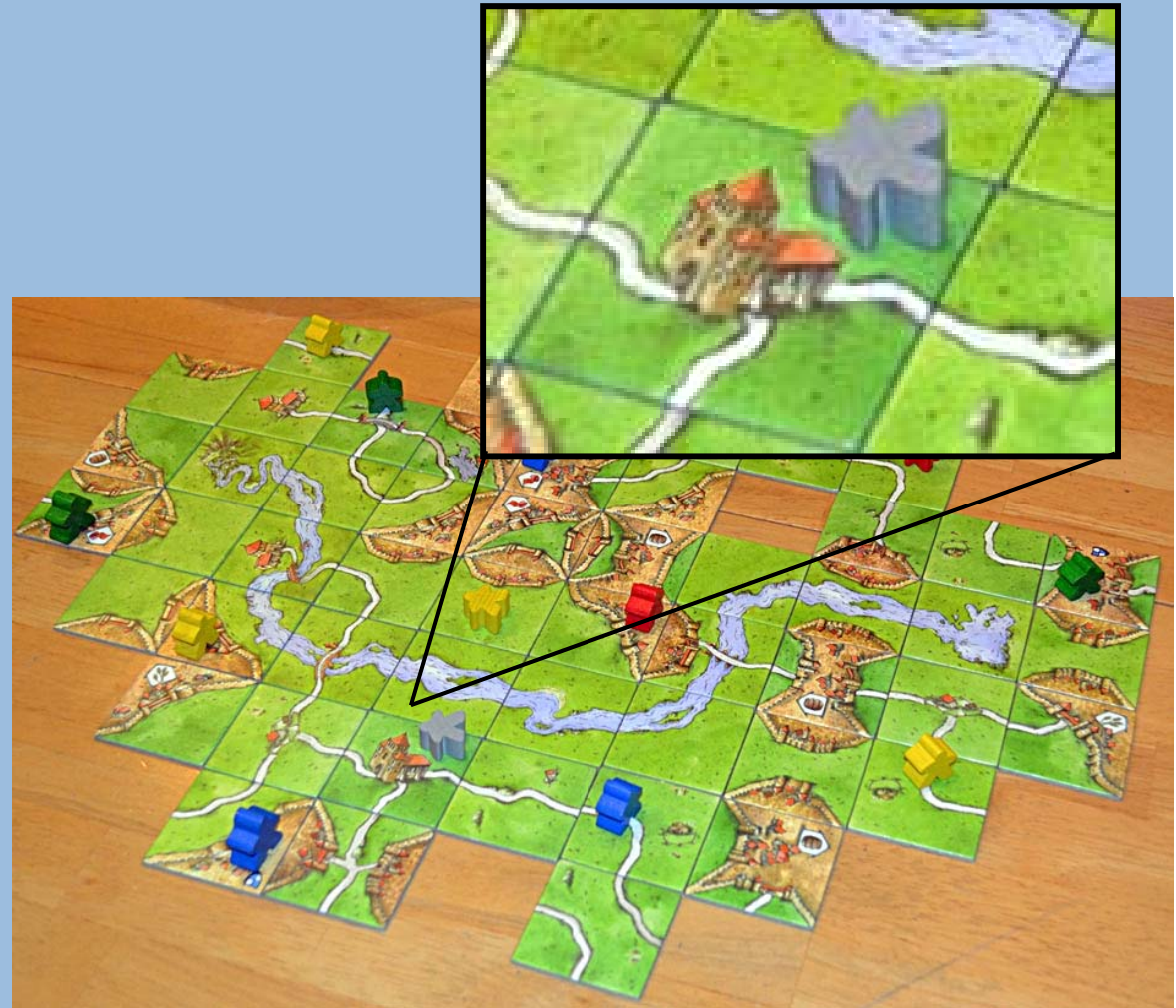
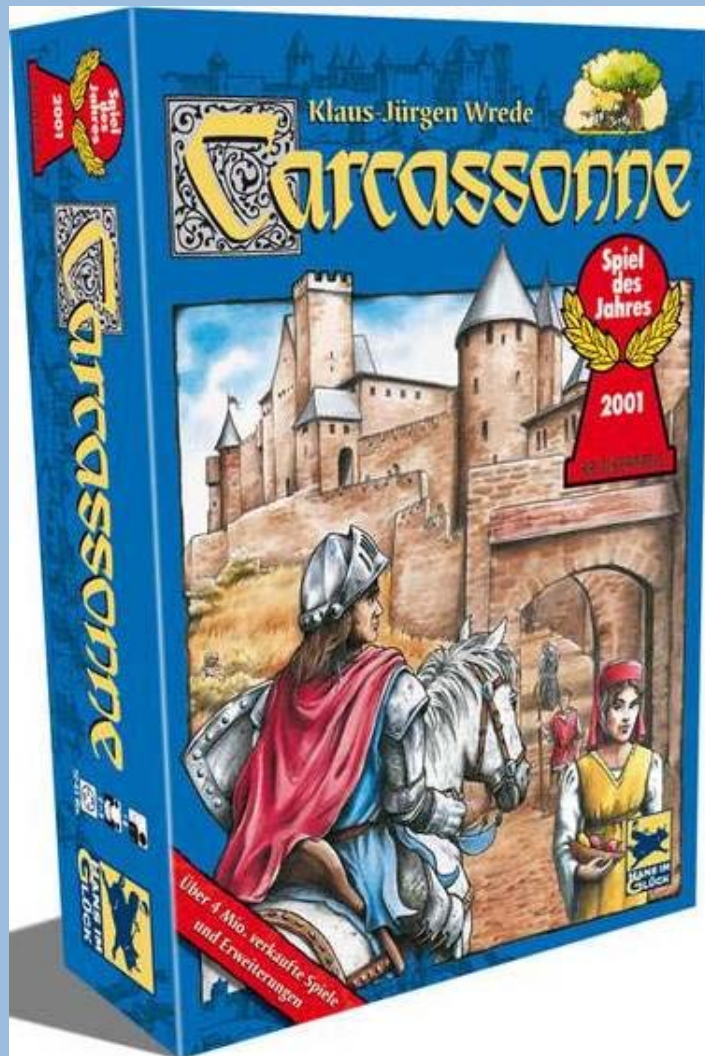


Paris, BNF, ms. fr. 2813,
fol. 473v, um 1380:
Spiel zur Eroberung
Jerusalems anlässlich
eines Banketts 1378



Brettspiele mit Mittelalterbezug

Carcassonne



Brettspiele mit Mittelalterbezug

Die Siedler von Catan



2. April 2020



16

Zur Genese von „Mittelalter“-festen Typen von Festen mit „Mittelalter“-Setting (Rohr 2000)

- Stadtfeste mit weitgehend durchgehenden Traditionen seit dem Mittelalter
 - Beispiel: *Palio delle Contrade* in Siena
 - Geht auf die Schlacht von Montaperti (1260) und die dabei angerufene Hilfe der Jungfrau Maria zurück
 - Heutige Form des Pferderennens seit dem 15.-17. Jahrhundert
- Stadtfeste mit Bezug auf ein historisches Ereignis, aber Installation im 19./20. Jahrhundert
 - Beispiel: Landshuter Fürstenhochzeit
 - Wiederaufnahme des Themas im Historismus
 - Streben nach „historischer Authentizität“
- „Synthetische“ Mittelalterfeste
 - Stadtmarketing und Event-Charakter stehen im Vordergrund
 - Beteiligung der regionalen Gastronomie und kommerziellen Ausstellern führt bisweilen zu Wildwuchs

„Mittelalter“feste als Orte der Klischeebildung

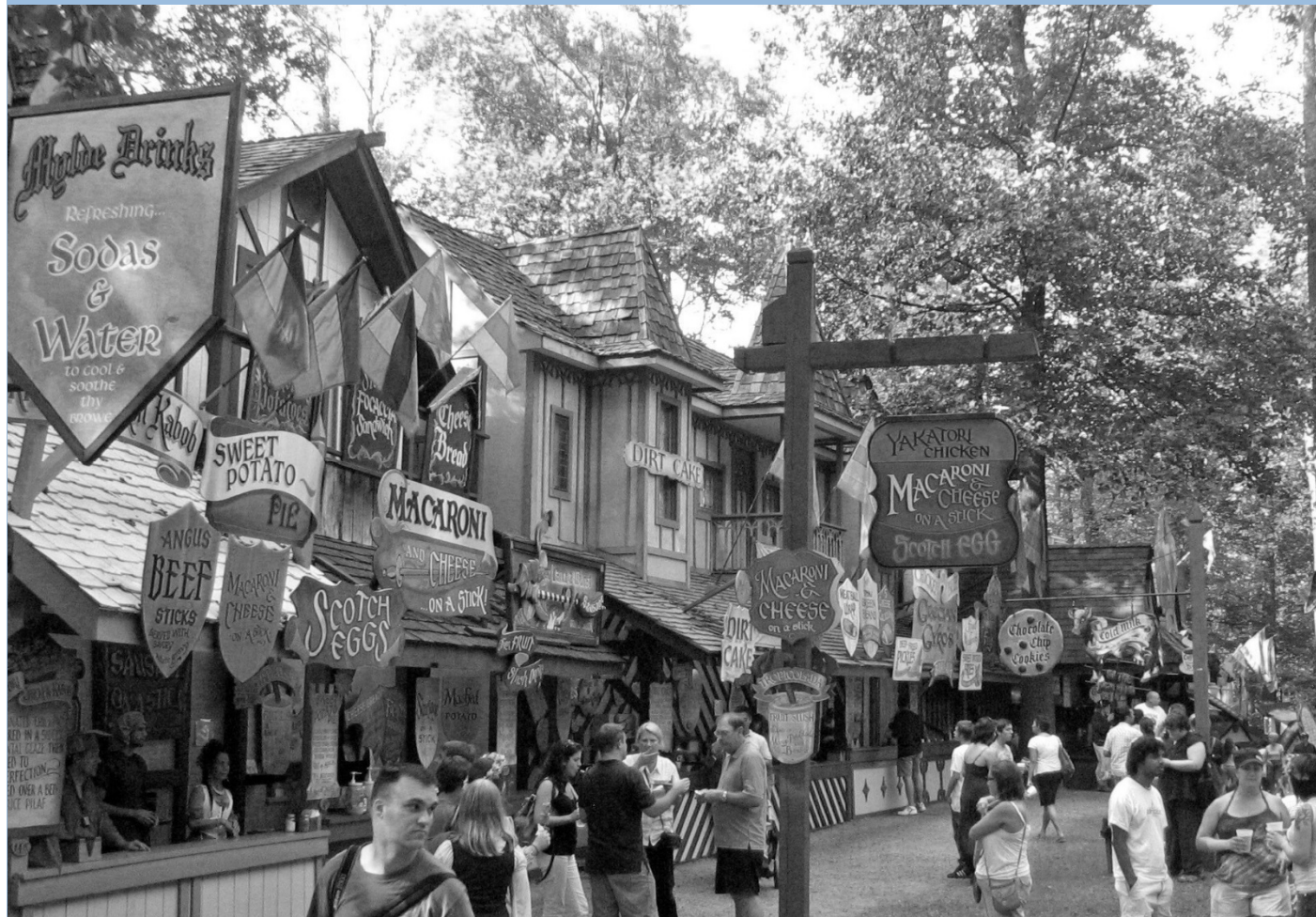
- Analyse des Speisen- und Getränkeangebots auf „Mittelalter“-festen (Rohr 2000; Hauser 2011; Pichler 2011)
 - Nur teilweise Versuch nach „authentischen“ Zutaten und Zubereitungsmethoden
 - Auch „unmittelalterliche“ Zutaten wie Kartoffeln weit verbreitet
 - Kombination von „mittelalterlichen“ Spanferkeln und trendigen Barbecue-Saucen
 - Spezielle Accessoires, z.B. Dosenhalter im Kettenhemd-Design

„Mittelalter“feste als Orte der Klischeebildung



Bierdosen im Kettenhemd, Landesritterfest Linz 2009. Foto: Petra Hauser.

„Mittelalter“feste als Orte der Klischeebildung



Essensangebot
auf dem Maryland
Renaissance
Festival 2009.
Foto: Karin Pichler

„Mittelalter“feste zwischen Re-enactment und Live Action Role Playing (LARP)

- Nachspielen historischer Ereignisse (Re-enactment)
 - Kommt aus den USA (Schlachten des Sezessionskriegs etc.)
 - Nicht nur auf das Mittelalter bezogen
 - Möglichst detailgetreue Nachstellung – Rollen sind klar vorgegeben
- Szenerien im Rahmen von Mittelalterfesten u.ä.
 - Mittelalter-Märkte
 - Kampfszenen für ein zum Teil aussenstehendes Publikum
- Live Action Role Playing (LARP)
 - Trend aus England, heute 500-600 „Cons“ in Deutschland pro Jahr
 - Zwischen Pen & Paper-Rollenspiel und Improvisationstheater
 - Setting vorgegeben, Rollen werden innerhalb einer bestimmten Gruppe eingenommen
 - Zum Teil sehr ausführliche Regelwerke, aber individuelle Gestaltungsmöglichkeit
 - Häufig „Mittelalter“- bzw. Fantasy-Rahmen

Beispiel Landshuter Fürstenhochzeit (1)

- Historisches Setting
 - Hochzeit von Herzog Georg dem Reichen von Bayern mit Hedwig von Polen (November 1475)
 - Begleitet von umfangreichen Turnieren und Musikdarbietungen
 - Zahlreiche Hochadelige anwesend (auch Kaiser Friedrich III. und sein Sohn Maximilian)
- Eines der frühesten modernen Mittelalterfeste
 - Bildliche Darstellung des Hochzeitszuges im Landshuter Rathaus (Ende 19. Jh.)
 - Verein „Die Förderer“ seit 1902
 - Erste Aufführung 1903 (145 kostümierte Mitwirkende)
 - Seit 1985 alle vier Jahre gefeiert (rund vier Wochen im Juli)
- Suche nach „Authentizität“
 - „Unmittelalterliche“ Kleidung und Produkte verpönt
 - Komitee wacht über die Einhaltung der Etikette

Beispiel Landshuter Fürstenhochzeit (2)



Landshuter Hochzeit:
Gemälde von August Spieß,
Rudolf Seitz, Ludwig Löfftz
und Konrad Weigand im
Landshuter Rathaus
(Ende 19. Jh.)

Beispiel Landshuter Fürstenhochzeit (3)



Landshuter Hochzeit (2005):
Hochzeitszug mit Herzog
Ludwig dem Reichen

Beispiel Landshuter Fürstenhochzeit (4)



2. April 2020



Landshuter Hochzeit (2009):
Ritterturnier (Tjoste) und
Zuschauerinnen

Beispiel Landshuter Fürstenhochzeit (5)



Landshuter Hochzeit (2009):
Darbietungen in der Taverne
und in der Stadt vor
ausenstehendem Publikum

DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel (1)

- Seit rund zehn Jahren boomen die ursprünglich britischen „Gatherings“ auch im deutschsprachigen Raum
- DrachenFest nach dem *Conquest of Mythodea* (Hannover) die grösste „Con“ im deutschsprachigen Raum
 - 2019: rund 5000 spielende Teilnehmende (6 Tage)
- Grundstruktur (lt. der offiziellen Website www.drachenfest.info)
 - LARP mit freiem Spielkonzept, d.h. es kann durch die Teilnehmenden individuell beeinflusst werden
 - Mittelalterliches Setting, das „allerdings sehr weit gefasst ist und der eigenen Charaktergestaltung sehr viel Freiraum lässt“
 - Fiktive Stadt Aldradach und diverse Drachenlager sowie Sonderbereiche (Orks, Landsknechte, Stämme, „Lager des Chaos“)
 - Einzelne Drachenlager entsprechen unterschiedlichen Philosophien bzw. charakterlichen Ausrichtungen
- Umfangreiches Regelwerk zu IT (In-Time) und OT (Out-Time)

DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel (2)

- „Wo Orks und Krieger Freunde werden“ (Tages-Anzeiger, 2. September 2015)
- Wahrnehmungen und Motivationen der Teilnehmenden
 - „Der Herr der Ringe – So etwas, nur in echt“
 - „Räuber und Polizei für Erwachsene“
 - „Wir machen eine Art Improvisationstheater“
 - „In der normalen Welt geht man jeden Tag zur Arbeit, das wird schnell zur Routine. Im LARP gibt es niemals Routine.“ (düstere Hexe im Lager des Chaos, ansonsten eine Krankenschwester)
 - „Mit Kollegen ein Bier trinken, Zeltferien, sich verkleiden wie an einer Fasnacht, Geschichten erleben wie in einem Film“
- Realitätsflucht?
 - „Andere Menschen schauen jeden Abend stundenlang Serien auf Netflix an und machen genau das Gleiche“
- „Mittelalter“ als Setting spielt wohl nur eine untergeordnete Rolle

DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel (3)

Lager und „mittelalterliche“ Bauten



2. April 2020

DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel (4) Heldenhaft, grausam und schmutzig



2. April 2020

DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel (5)

Krieger und Orks



DrachenFest in Diemelstadt bei Kassel (6) Mittelalterferne Charaktere und Motive



Vergleich Landshut – Diemelstadt

- Landshut
 - Baut auf einer historischen Gegebenheit auf
 - „Authentizität“ in Bezug auf „Mittelalterlichkeit“ strikt eingehalten
 - Keine individuellen Gestaltungsmöglichkeiten
 - Mehr Schauspiel als Spiel
- Diemelstadt
 - LARP in einem rein fiktiven Fantasy-Setting
 - „Authentizität“ spielt nur im Sinne von „nicht modern“ eine Rolle
 - Umfangreiche individuelle Gestaltungsmöglichkeiten
 - Spiel im umfassenden Sinn nach Caillois

Alles heldenhaft, grausam und schmutzig?

Ein Resümee

- Populärkulturelle Zugänge zum Mittelalter sind stark spielerisch geprägt
 - Nicht nur der Wettstreit (*agôn*) spielt eine wesentliche Rolle, sondern insbesondere auch das Rollenspiel (*mimicry*)
- Mehr ein Fantasy- denn ein Mittelalterboom
- Eskapismus in eine Parallelwelt ist nicht von der Hand zu weisen
 - Deutliche Distanz von der heutigen Alltagswelt
 - Klare Regeln, Hierarchien und Rollen
 - Kategorien wie Heldenhaftigkeit, Grausamkeit, Unterwerfung und Herrschaft zumindest für ein paar Tage attraktiv
- „Mittelalter-Authentizität“ in diesem Zusammenhang wohl eine unpassende Beurteilungskategorie
 - „Mittelalter“ nur als Setting, das austauschbar ist

Literaturhinweise

- Rohr, Christian: Mittelalter-Festivals. Erlebte Geschichte oder greller Kommerz? In: Kolmer, Lothar; Rohr, Christian (Hg.): Mahl und Repräsentation. Der Kult ums Essen. Beiträge des Internationalen Symposiums in Salzburg, 29. April bis 1. Mai 1999. Paderborn et al. 2000: 263-274.
- Rohr, Christian (Hg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (Austria: Forschung und Wissenschaft – Geschichte 7). Münster et al. 2011.
- Rohr, Christian: Das Mittelalter als Spiel und Parallelwelt – Annäherungen und Klischeebildung in der modernen Populärkultur. In: Gallé, Volker (Hg.): Vom finsternen zum bunten Mittelalter. Wissenschaftliches Symposium der Nibelungenliedgesellschaft und der Stadt Worms vom 16. bis 18. Oktober 2015. Worms 2017: 15-34.
- Zeppezauer-Wachauer, Katharina: *Kurzwîl* als Entertainment. Das Mittelalterfest als populärkulturelle Mittelalterrezeption. Historisch-ethnografische Betrachtungen zum Event als Spiel (Studien zur Unterhaltungswissenschaft 6). Marburg 2012.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

**Prof. Dr. Christian Rohr
Historisches Institut
Universität Bern
christian.rohr@hist.unibe.ch**